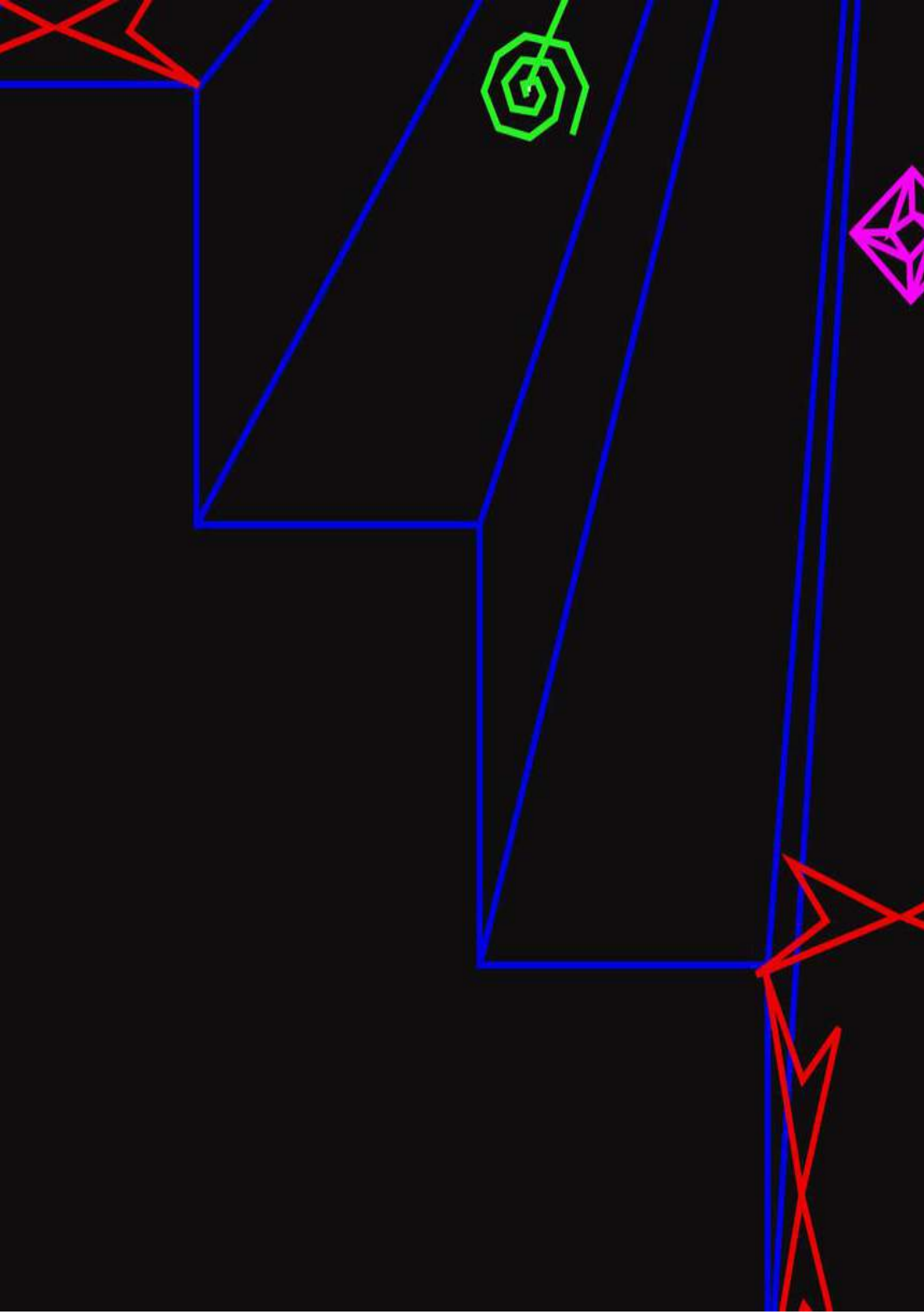
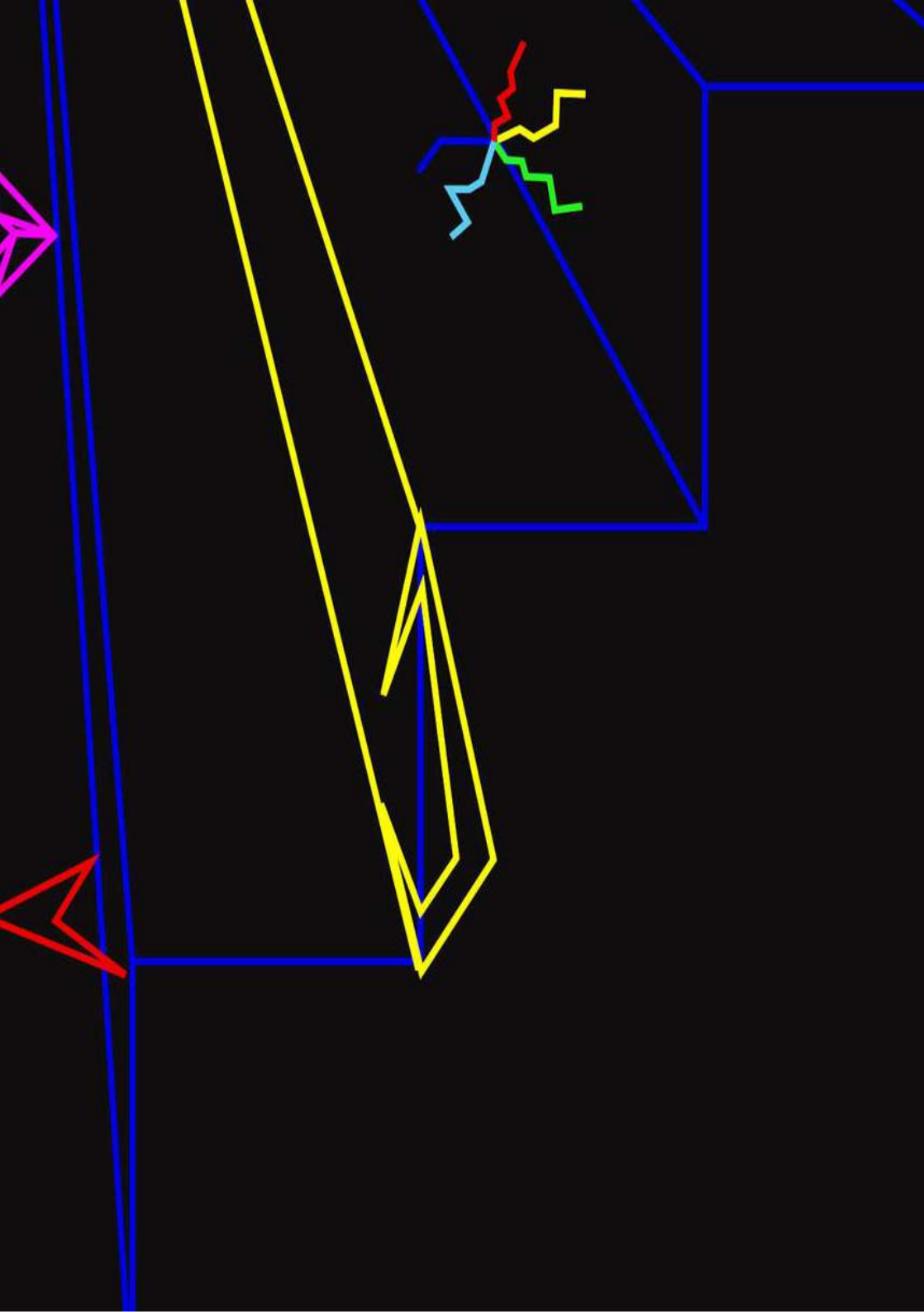
Arte Aumentada

Arte Aumentada

Arte Aumentada

Juliana Leoterio





Dave Theurer

Tempest, 1981

Video game software

Arte Aumentada

Pretende-se, aqui, traçar paralelos entre as múltiplas facetas da arte na contemporaneidade, onde é possível expandir os limites sensoriais e estéticos através de outras/novas visões e interações com as obras, possibilitados pelas novas tecnologias. E, em contrapartida, evidenciar brevemente por intermédio da arte, alguns reflexos do mundo tecnológico na sociedade.

– Barreira entre o Real x Virtual x Arte

+ Possibilidades do fazer artístico

Video - Games - VR - AR - Multimídia - Performance - Interatividade

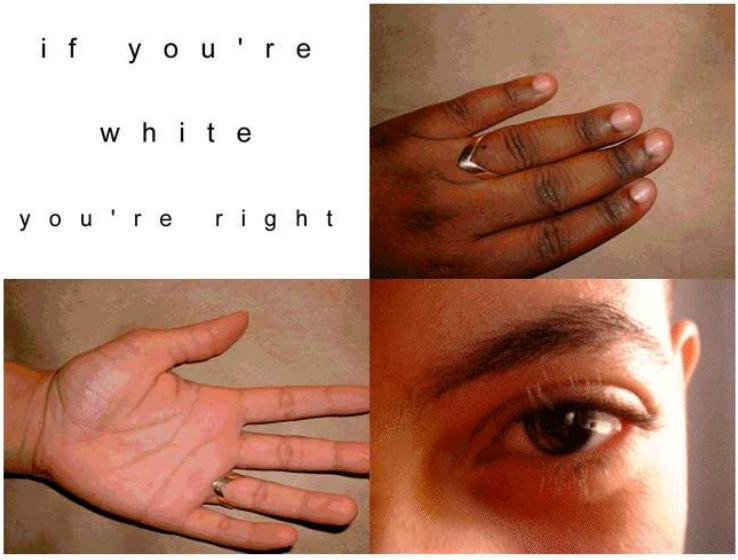
"A arte e a tecnologia sempre caminharam de mãos dadas. Grandes revoluções nas artes estiveram relacionadas a descobertas tecnológicas. Pensemos na descoberta das lentes e da câmera obscura ou na invenção da perspectiva, por exemplo".

– Fernando Velázquez

Mendi+Keith Obadike

Interaction of Coloreds, 2002.

website



Lygia Clark

Dialogue goggles, 1968

Alumínio, borracha, espelho

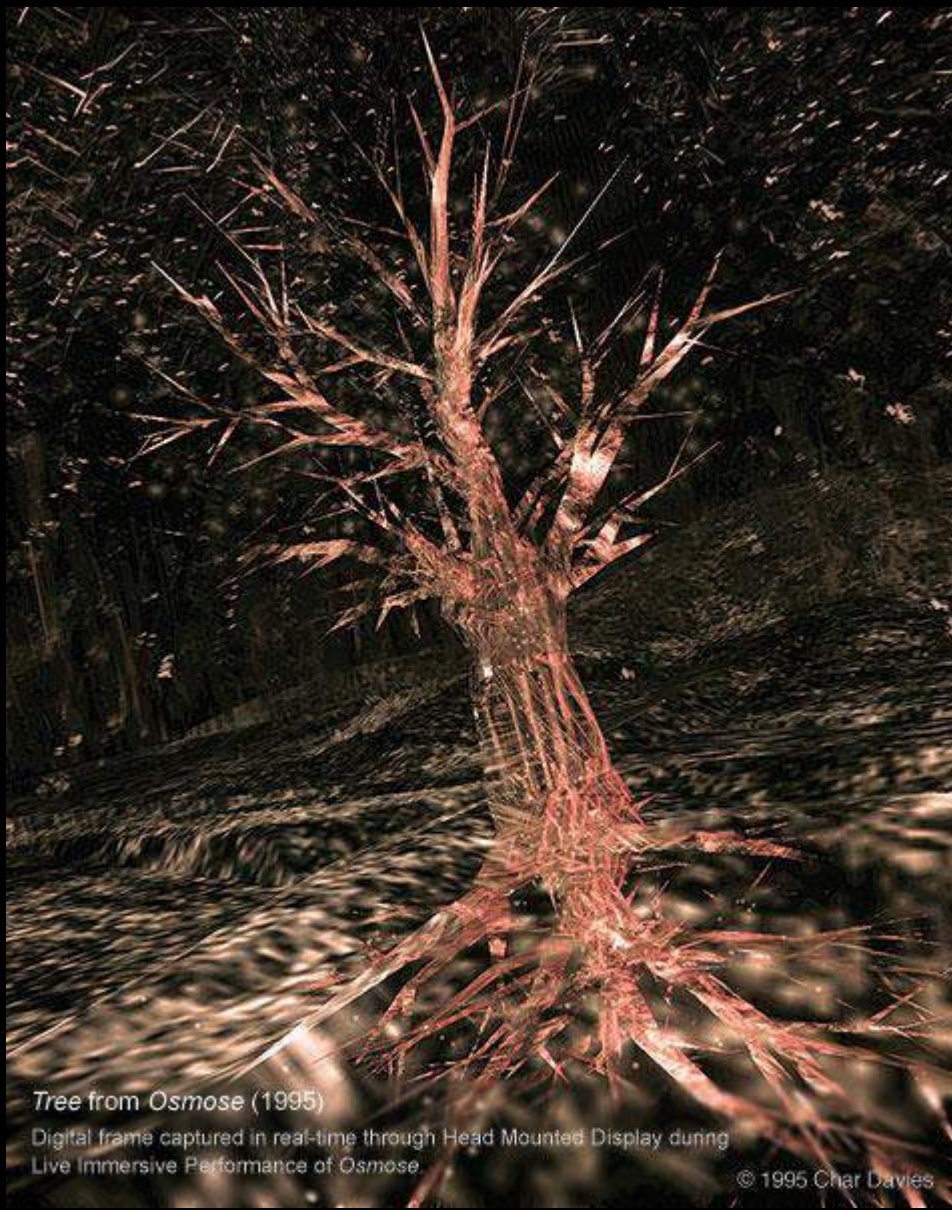
20 x 30 x 10 cm

Hachiya Kazuhiko

Inter Dis-Communication Machine, 1993

Câmera de vídeo, transmissores, monitores montados na cabeça, baterias, penas

Char Davies
Osmose, 1995
Realidade virtual

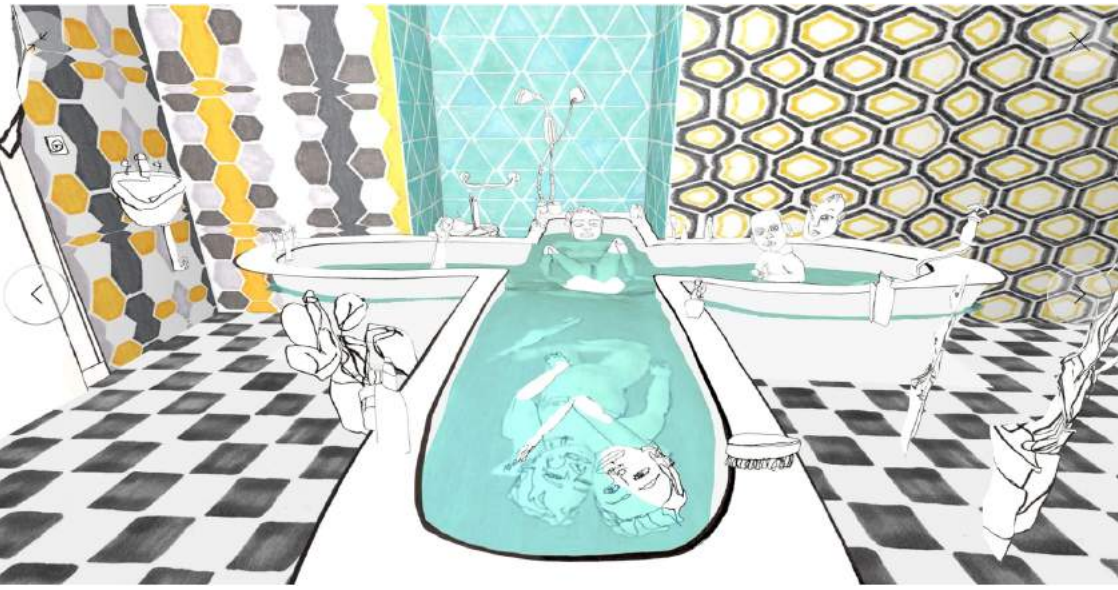


Tree from *Osmose* (1995)
Digital frame captured in real-time through Head Mounted Display during Live Immersive Performance of *Osmose*.

© 1995 Char Davies

A inserção de novas tecnologias desencadeia transformações nos hábitos culturais, e nesse contexto, a arte assume a incumbência de mediar e transcender os limites existentes, a fim de ampliar a compreensão das alterações geradas pelas possibilidades emergentes. Ao mesmo tempo que a arte contemporânea se estabelece como um meio de constante negociação entre o conceitual e o sensorial, é possível observar que essa forma de expressão fomenta novas perspectivas críticas que valorizam a evidência da participação de agentes não-humanos em sua concretização. A interação com tecnologias digitais e a colaboração entre humanos e algoritmos se tornam elementos essenciais na criação e na compreensão de sua significância cultural no contexto da sociedade em rede.

"Como tudo o que é novo,
estas ferramentas vêm para provocar e desestabilizar"
- Fernando Velázquez



Bianca Kennedy

VR all in this together, 2018

vídeo 360° estereoscópico (3 min)

Goodby Silverstein & Partners

Dreams of Dali, 2016

Realidade virtual, vídeo 360° estereoscópico

Jacob Peter Gowy

A queda de Ícaro, 1936

Óleo sobre tela

195 x 180 cm

Nikolas Demurtas

A queda de Ícaro, 2022

óleo sobre tela

200X200cm

AKQA Coala.LAB

Icarus, 2022

Realidade Aumentada (AR)

Filosofia da Arte de Friedrich Wilhelm Joseph Schelling

A Arte é a manifestação da atividade criativa divina.
Em sua natureza criativa e expressiva,
desempenha um papel fundamental
na busca por uma compreensão
completa e unificadora
da realidade.

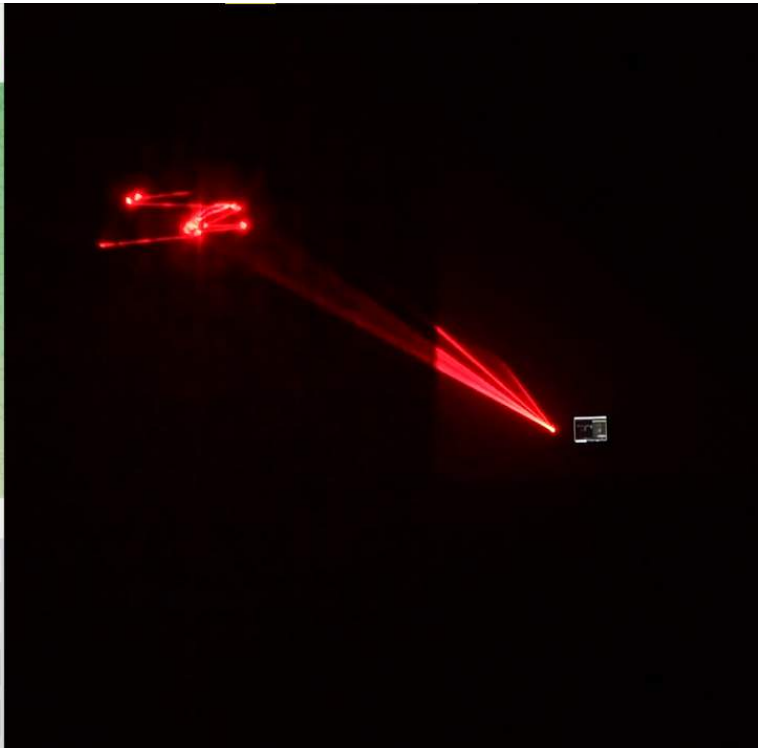
Tem poder de conectar o mundo sensível ao mundo espiritual
Tem o poder de conectar o mundo real ao mundo virtual

Fernando Velázquez

Orkrl, 2021

Instalação Interativa

11:59
4G
3005
Back
orkrl
bot
| I'm Orkrl, choose your language to play
11:58
/odu_br qual a relacao do ser humano com a tecnologia?
11:59
11:59
O grito dos motores, o choro da floresta.
11:59
Message
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- / : ; ( ) $ & @ "
#+= . , ? ! '
ABC
espaço
retorno



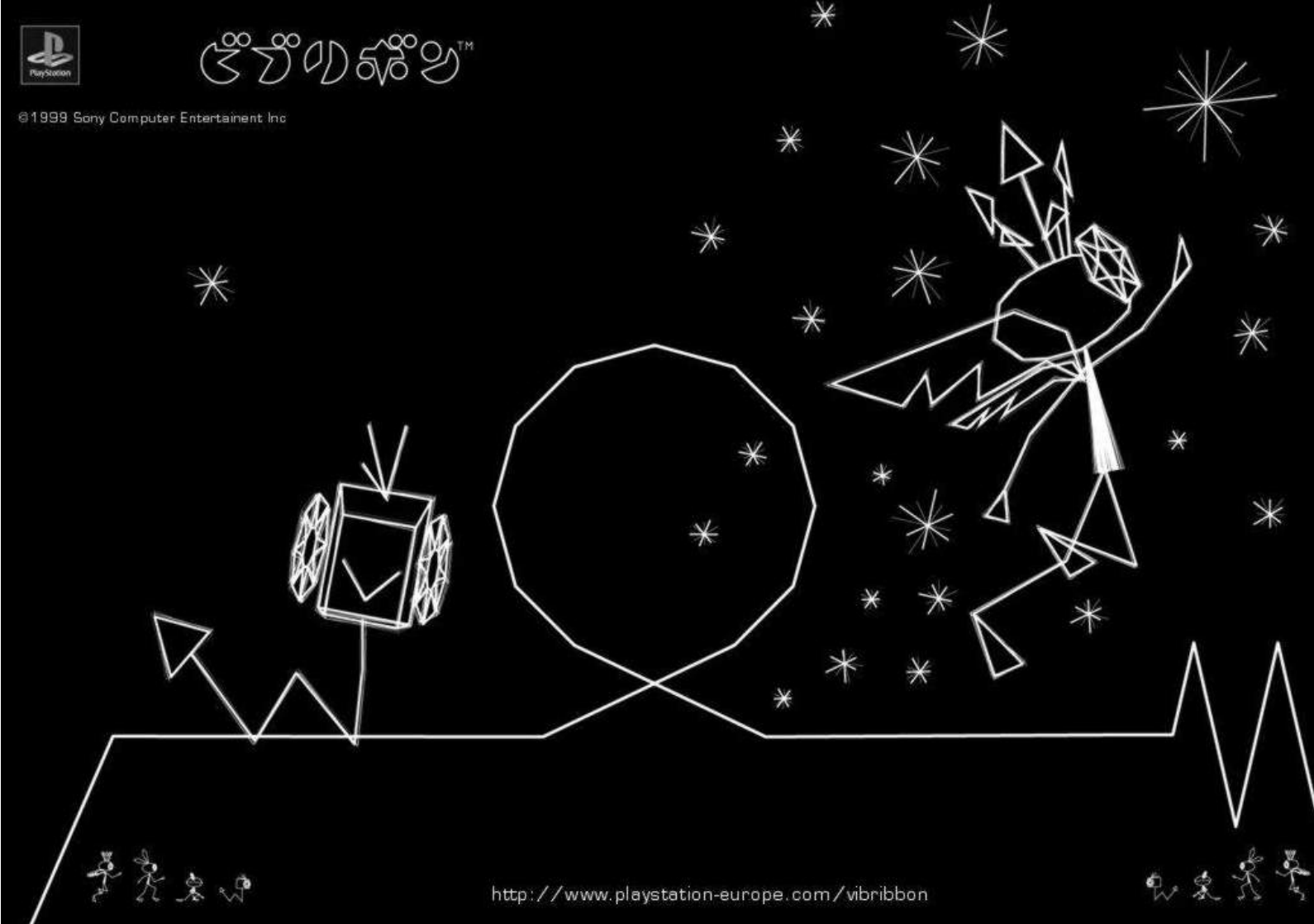
Zaika dos Santos

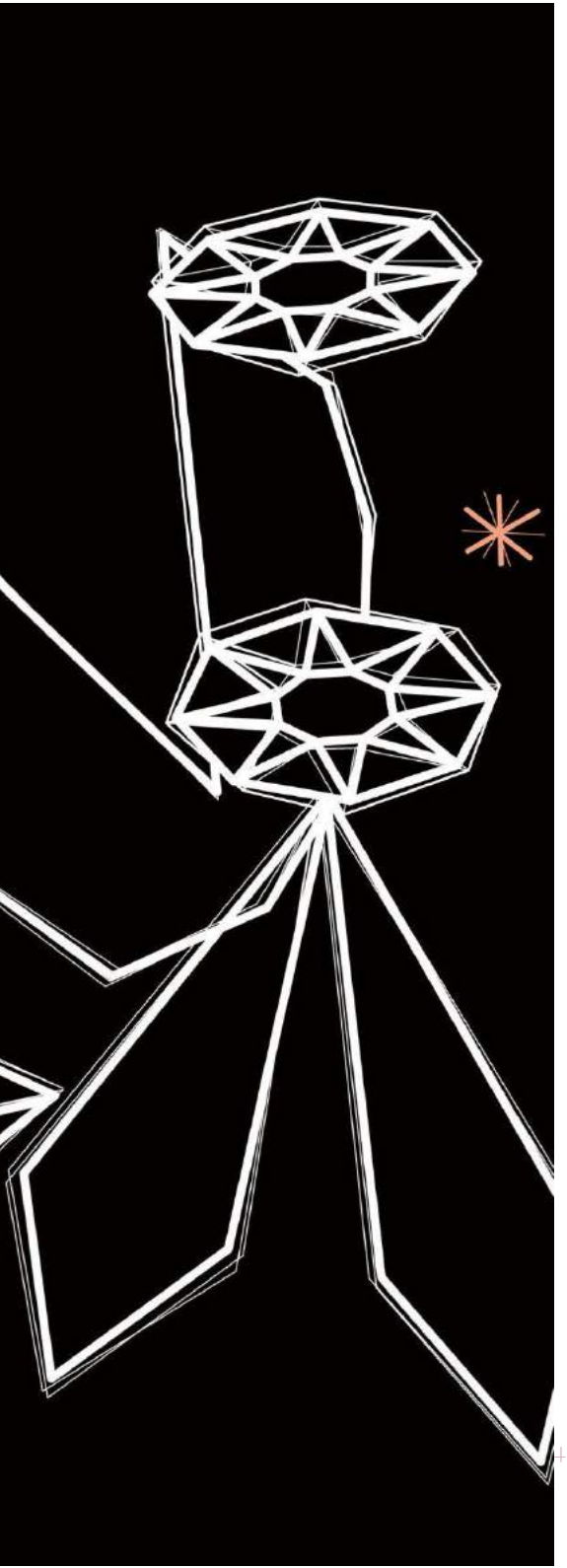
[MA]+[GON], 2023

Performance híbrida

JOGO

ARTE


PlayStation
ぴぴりぱぴ™
©1999 Sony Computer Entertainent Inc
http://www.playstation-europe.com/vibribbon



Masaya Matsuura

Vib-Ribbon. 1997–99

Jogo digital

O termo jogo combina em si as ideias de **limite, liberdade e invenção.**

Como forma de expressão artística, permite aos espectadores explorar narrativas, desafios estéticos e conceitos complexos de forma imersiva. Proporciona, assim, novas formas de **sentir, pensar, agir, interagir e refletir** sobre a própria natureza, seja humana ou virtual.

Absorve-o inteiramente

Jason Rohrer

Passage, 2007

Jogo digital

Gabriel Mascaro
As aventuras de Paulo Bruscky, 2010
Vídeo (20 min)

File Edit View World Tools Help
Appearance
Body Parts
Shape
Skin
Hair
Eyes
Clothes
Shirt
Pants
Shoes
Socks
Jacket
Gloves
Undershirt
Underpants
Skirt
Boy Next Door Bald
Color
Style
Eyebrows
Facial
Texture
Randomize
Eyebrow Height
Eyebrow Arc
Eyebrow Points
Save
Save As
Revert
Make Outfit
Save A...
Close
Local Chat
Click here to chat.
Say
Gestures
Talk
Communicate
Fly
Snapshot
Search
Build
Map
Mini-Map
Inventory

Miltos Manetas

SuperMario Sleeping (UNDER A PAINTING),

1997

Vídeo (9:05 min)

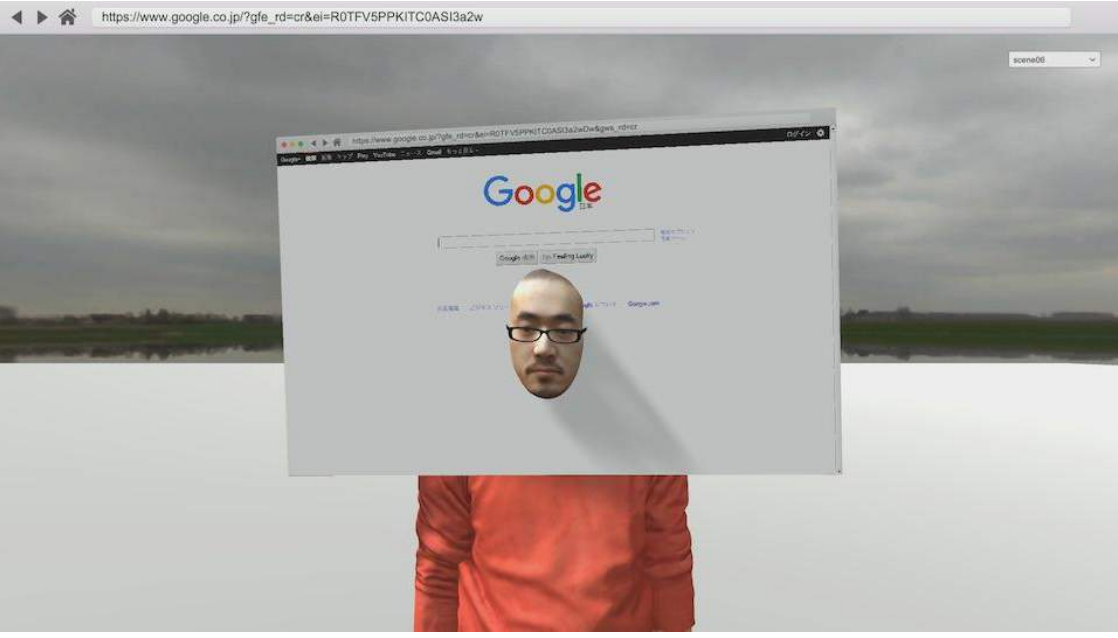
Akihiko Taniguchi

The Big Browser 3D,

2016

Vídeo (5:35 min)

http://okikata.org/
scene05


https://www.google.co.jp/?gfe_rd=cr&ei=R0TFV5PPKITC0ASI3a2w
scene06
Google

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA AND THATGAMECOMPANY
PRESENT

JOURNEY

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA AND THATGAMECOMPANY PRESENT "JOURNEY"
THATGAMECOMPANY IS CHRIS BELL, JENOVA CHEN, NICK CLARK, JOHN EDWARDS, ROBIN HUNICKE,
AARON JESSIE, MARTIN MIDDLETON, MATT NAVA, JOHN NESKY, KELLEE SANTIAGO, BRYAN SINGH
COMPOSER AUSTIN WINTORY LEAD SOUND DESIGNER STEVE JOHNSON

Joseph DeLappe

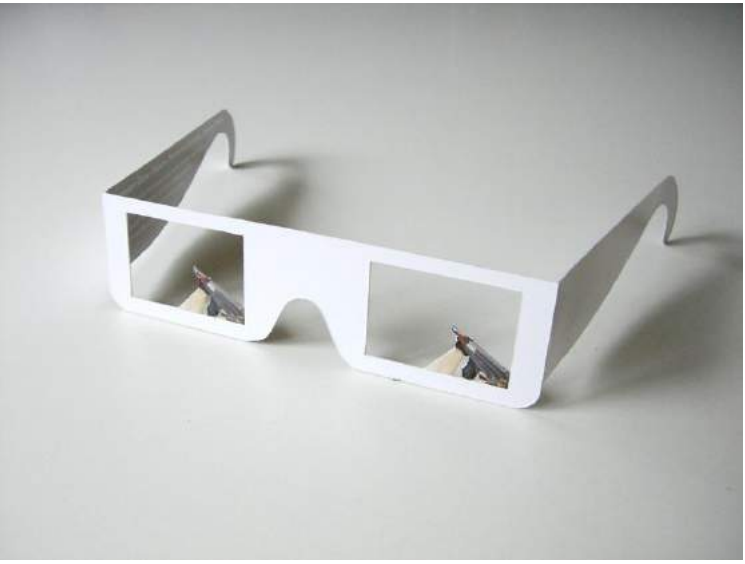
Dead In Iraq, 2006-2011

Intervenção performativa baseada em jogos

Jenova Chen, Thatgamecompany

Journey, 2012

Videogame



Aram Bartholl

First Person Shooter,

2006

Papercraft

Aram Bartholl

WoW, 2006-2009

workshop, intervenção pública

Axel Stockburger

Boys in the Hood, 2005

Vídeo (52:43 min)

Artistas / Desenvolvedores /Organizações

Akihiko Taniguchi
AKQA Coala.LAB
Aram Bartholl
Axel Stockburger
Bianca Kennedy
Char Davies
Dave Theurer
Fernando Velázquez
Gabriel Mascaro
Goodby Silverstein
& Partners
Hachiya Kazuhiko
Jacob Peter Gowy
Jason Rohrer
Jenova Chen
Joseph DeLappe
Keith Obadike
Lygia Clark
Masaya Matsuura
Mendi Obadike
Miltos Manetas
Nikolas Demurtas
Thatgamecompany
Zaika dos Santos

Título	Arte Aumentada
Idealização	Juliana Leoterio
Formato	14x21 cm
Ano	2023